

## LAMPIRAN

# Buku Panduan ANGLING DARMA BoardGame



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Subhanahu wata'ala, Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan buku panduan tentang “*Permainan Board Game Angling Darma*” ini dengan baik, kendati demikian masih banyak kekurangan di dalamnya.

Penulis sangat berharap buku ini dapat bermanfaat dalam rangka memberikan panduan mengenai permainan *board game* angling darma yang dapat digunakan untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dalam lingkup layanan bimbingan dan konseling. Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang tulus kepada Bapak Galang Surya Gumilang, M. Pd selaku ketua program studi BK Univeritas Nusantara PGRI Kediri yang memberi arahan positif untuk berinovasi, Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M. Pd selaku dosen pembimbing utama yang senantiasa membantu dan membimbing dalam penyelesaian buku panduan ini, serta Ibu Risa Niatiningsih, S.Pd., M.Psi selaku dosen pembimbing kedua yang selalu sabar dan selalu memberikan motivasi untuk tidak mudah putus asa dalam menyelesaikan buku panduan ini, dan kepada keluarga serta teman-teman yang selalu telah membantu penulis dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan penulis dalam menyelesaikan buku panduan ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih jauh dari sempurna dan perlu perbaikan lebih lanjut. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk guru BK dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling dalam meningkatkan disiplin diri siswa SMK kelas XI Kediri.

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan.....	5
1.3 Sasaran Pemakai.....	5
<b>BAB II SPESIFIKASI PRODUK</b> .....	<b>6</b>
2.1 Deskripsi Produk.....	6
2.2 Peran Guru BK.....	7
2.3 Peran Siswa .....	8
2.4 Tata Cara Permainan .....	9
2.5 Soal Tantangan.....	10
2.6 Disiplin Diri .....	13
<b>BAB III EVALUASI</b> .....	<b>16</b>
3.1 Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok.....	16
3.2 Evaluasi Proses .....	32
3.3 Evaluasi Hasil.....	33
<b>BAB IV PENUTUP</b> .....	<b>36</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>37</b>
<b>PROFIL PENULIS</b> .....	<b>39</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Disiplin diri sangat erat kaitannya dengan peraturan dan norma. Menurut Slameto (dalam Cahyani & Winata, 2020) disiplin diri merupakan penerimaan diri individu untuk selalu patuh dan proporsional antara hak dan kewajiban individu terhadap peraturan yang berlaku di lingkungannya. Adapun pendapat lain menurut Aitma & Rustika (2016) disiplin diri adalah perilaku individu untuk tetap patuh terhadap peraturan sehingga mampu menangani berbagai gangguan dari dalam diri maupun luar seperti, rendahnya motivasi diri, menghabiskan waktu dengan bermain, melakukan tindakan yang tidak terpuji, dan gangguan yang lainnya. Maka dapat disimpulkan bahwa disiplin diri merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan, sebagaimana setiap individu dituntut untuk patuh dan taat terhadap peraturan dan norma yang berlaku, untuk kemudian mampu menciptakan keteraturan-keteraturan yang dapat mewujudkan tujuan dan harapan yang ingin dicapai.

Disiplin diri tidak lepas dari karakter yang harus dimiliki seorang pelajar. Dalam upaya meningkatkan disiplin diri siswa dapat dikaitkan dengan nilai-nilai karakter dari Prabu Angling Darma. Prabu Angling Darma dipilih sebagai model karena merupakan salah satu tokoh Raja legenda dari cerita rakyat Jawa Timur dengan karakter yang dianggap dapat meningkatkan disiplin diri siswa. Karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat dijadikan untuk meningkatkan disiplin diri yaitu 1) jujur; 2) kerja keras; 3) sabar; dan 4) amanah (Setiawan, 2019).

Berdasarkan arsip cerita rakyat Jawa Timur karakter jujur yang dimiliki oleh Prabu Angling Darma tercermin pada sepenggal cerita yang menunjukkan bahwa Prabu Angling Darma yang membenarkan telah membunuh Naga Gini merupakan istri dari sahabatnya yakni Naga Pertala yang sedang berselingkuh dengan raksasa (Setiawan, 2019). Hal ini membuktikan bahwa Prabu Angling Darma telah berkata jujur meskipun telah melakukan perilaku yang tidak baik. Menurut Himayati (2019) perilaku jujur

sangat memiliki pengaruh yang kuat pada disiplin diri, hal ini dikarenakan jujur merupakan upaya individu untuk selalu berperilaku lurus dan benar, sehingga dapat mencegah perilaku yang menyimpang.

Nilai karakter yang terdapat pada Prabu Angling Darma selanjutnya adalah kerja keras. Gambaran perilaku kerja keras pada Prabu Angling Darma dalam arsip cerita Rakyat Jawa timur ditunjukkan dengan Prabu Angling Darma berupaya keras menjaga wilayah kerajaan dan rakyatnya dalam peperangan melawan raksasa (Setiawan, 2019). Karakter kerja keras menjadi unsur yang dapat meningkatkan disiplin diri. Hal ini sependapat dari Sudrajat (2013) disiplin diri timbul berasal dari kemauan kuat dan kerja keras untuk senantiasa potuh dengan peraturan yang ada.

Adapun karakter sabar yang dapat memengaruhi disiplin diri siswa berdasarkan arsip cerita rakyat Jawa Timur yakni Prabu Angling Darma menerima ujian berupa kutukan yang menimpa padanya menjadi seekor burung belibis putih (Setiawan, 2019). Sabar sangat diperlukan dalam disiplin diri karena di dalam disiplin diri individu diharapkan mampu mengendalikan dirinya agar taat terhadap peraturan, oleh karenanya dalam mengendalikan diri sangat membutuhkan sikap dan perilaku sabar (Umarudin, 2021)

Amanah juga menjadi karakter dari Prabu Angling Darma yang dapat meningkatkan disiplin diri siswa. karakter amanah diceritakan negara Malawati tampak tentram, subur, dan bahagia berkat kesungguhan Prabu Angling Darma dalam menjaga negara dari segala serangan lawan dan mencukupi kebutuhan rakyatnya (Setiawan, 2019). Kaitan antara amanah dan disiplin diri dipaparkan oleh Aprilia (202) bahwa individu yang mampu menjalankan perilaku yang taat maka dapat diartikan bahwa individu tersebut mampu melaksanakan segala perintah yang diamanahkan dengan baik.

. Berdasarkan observasi yang dilaksanakan bersama salah satu guru BK di SMKN 1 Kediri ditemukan sebuah fakta yang mengungkap bahwa siswa pelajar di sekolah tersebut mengalami *minusnya* disiplin diri dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang sering kali membolos, tidak mengerjakan tugas dari guru, terlambat saat pengumpulan tugas, merokok di kelas, asyik bermain *handphone* saat guru menjelaskan

materi, dan lain-lain. Dengan perilaku tersebut sangat mengganggu proses pembelajaran. Siswa akan mengalami penurunan pada hasil belajar yang ditunjukkan dengan nilai akademik siswa yang menurun.

Menurut Amala & Kaltsum (2021) guru BK adalah seroang yang memiliki kewajiban dalam memfasilitasi perkembangan peserta didik untuk membangun kepribadian yang berkarakter. Maka, pada permasalahan di atas menjadi peran guru BK sebagai penggerak dalam membantu menyelesaikan permasalahan akan rendahnya disiplin diri dan menanamkan disiplin diri pada siswa melalui layanan bimbingan konseling. Dalam hal ini guru BK sangat membutuhkan pembaruan melalui inovasi dalam bentuk model media BK.

Media BK adalah perangkat yang dipergunakan untuk menuangkan pesan bimbingan dan konseling yang mampu mempengaruhi pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa/ konseli sehingga siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi (Nursalim, 2013). Menurut Nursalim (2013) terdapat beberapa hal akan pentingnya penggunaan media BK, yakni: 1) kemudahan guru BK dalam memperagakan media BK; 2) kemudahan guru BK dalam penguasaan terhadap media dan materi BK; 3) kemudahan guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa; 4) mempengaruhi minat siswa untuk aktif dalam proses kegiatan layanan BK. Oleh karena itu, salah satu yang dapat guru BK kembangkan dalam meningkatkan disiplin diri siswa adalah media permainan *board game* Angling Darma.

Media *board game* Angling Darma adalah media permainan yang menggunakan papan sebagai media utamanya. Dalam permainan *board game* biasanya terdapat aturan tertentu untuk meminkannya yang termuat dalam buku panduan. Buku panduan media *board game* Angling Darma diperuntukkan bagi guru BK agar dapat memberi pedoman, kemudahan, kefahaman, dan memperlancar guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa. Sesuai dengan namanya media *board game* Angling Darma menyematkan nilai-nilai karakter yang terkandung pada tokoh Prabu Angling Darma. Nilai-nilai karakter Prabu Angling Darma dianggap berkaitan dalam penguatan disiplin diri, Sehingga diharapkan pengembangan media *board*

game Angling Darma yang dapat meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri yang dikemas secara menarik dan edukatif.

Relevansi indikator disiplin diri dengan makna nilai-nilai karakter Prabu Angling Darma sebagai berikut:

Tabel 1.1 Relevansi Indikator Disiplin Diri dengan Makna Nilai-Nilai Karakter Prabu Angling Darma

No	Indikator Prabu Angling Darma	Indikator Disiplin Diri
1	<b>Jujur</b> Jujur merupakan perilaku yang muncul berdasarkan kesesuaian antara ucapan dengan perbuatan	<b>Mengendalikan diri saat menghadapi ujian</b> Mengendalikan diri saat menghadapi ujian merupakan kemampuan siswa dalam berperilaku jujur saat ujian berlangsung
2	<b>Amanah</b> Amanah merupakan perilaku seseorang yang dapat dipercaya	<b>Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah</b> Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah merupakan kemampuan siswa dalam mematuhi segala peraturan yang terdapat di sekolah
		<b>Kehadiran di sekolah</b> Kehadiran di sekolah merupakan kemampuan siswa secara fisik maupun mental dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam keikutsertaanya terhadap kegiatan-kegiatan di sekolah
3	<b>Sabar</b> Sabar adalah perilaku seseorang dalam menahan diri dalam segala bentuk macam kesulitan, kesedihan, atau segala sesuatu hal yang tidak disukai atau dibenci	<b>Mengendalikan diri saat belajar di kelas</b> Mengendalikan diri saat belajar di kelas merupakan kemampuan siswa untuk berperilaku berdasarkan moral, nilai, aturan yang berlaku di lingkungan sekolah sehingga mampu memunculkan perilaku yang positif dan berdisiplin saat berlangsungnya proses pembelajaran

4	<b>Kerja keras</b> Kerja keras adalah perilaku yang ditunjukkan dengan semangat yang muncul dalam diri untuk mampu mencapai keinginan atau target pribadi	<b>Prokastinasi akademik</b> Prokastinasi akademik merupakan perilaku siswa dalam menunda-nunda mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diberikan oleh guru sehingga diperlukan kemampuan siswa untuk mengurangi dan mengatasi permasalahan tersebut
		<b>Memiliki jadwal kegiatan</b> Memiliki jadwal kegiatan merupakan kemampuan siswa untuk mewujudkan perilaku yang disiplin dan aktivitas belajar siswa sehingga mampu secara terorganisir merancang dan menyusun jadwal belajar dan senantiasa berkomitmen melaksanakannya dalam kehidupan sehari-hari

## 1.2 Tujuan

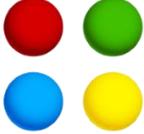
Media *board game* Angling Darma bertujuan untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dan membantu guru BK dalam memberikan layanan kepada siswa, agar siswa mampu menunjukkan ketertarikan, pemahaman, dan kenikmatan saat kegiatan layanan bimbingan konseling. Selain itu, diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mempelajari budaya khususnya nilai-nilai luhur tokoh budaya yang dapat dijadikan sebagai pedoman hidup bagi pelajar.

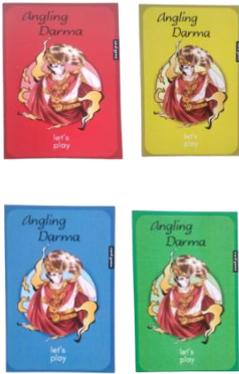
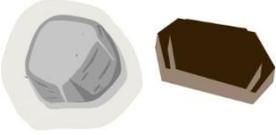
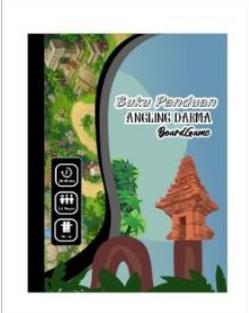
## 1.3 Sasaran Pemakai

Media *board game* Angling Darma merupakan media yang dikemas secara menarik dan edukatif. Media ini menggunakan media papan dengan menautkan nilai-nilai luhur dari tokoh budaya Prabu Angling Darma untuk meningkatkan disiplin diri siswa. Dengan demikian, yang menjadi sasaran pemakai media ini berdasarkan hasil observasi adalah siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri yang memiliki disiplin diri rendah.

**BAB II**  
**SPESIFIKASI PRODUK**

**2.1 Deskripsi Produk**

No	Piranti	Gambar	Deskripsi
1	Papan media		Papan permainan yang dimainkan oleh pemain dengan mengikuti alur dimulai dari lintasan batu ( <i>start</i> ) hingga tanah ( <i>finish</i> )
2	Pion		Alat yang digunakan sebagai penggerak saat bermain
3	Cawan Chatinos		Alat yang digunakan sebagai wadah bola warna dan tongkat penyeimbang
4	Bola Warna		Alat yang digunakan siswa untuk mengambil bola berdasarkan warna kartu pijak
5	Tongkat penyeimbang		Alat yang digunakan sebagai penentu pemain untuk menang atau kalah.

6	Kartu Tantangan		Berisi tugas tantangan dengan kartu berwarna merah, kuning, hijau, biru yang berisi nilai luhur dari Prabu Angling Darma
7	Kartu Pijak		Lintasan bermain yang terdiri dari lintasan batu dan tanah yang di baliknya terdapat warna merah, kuning, hijau, biru yang sesuai dengan warna kartu tantangan dan bola warna
8	<i>Punishment Card/</i> Kartu Hukuman		berisi hukuman bagi siswa yang tidak mampu menjawab kartu tantangan
9	Buku Panduan		Petunjuk pelaksanaan permainan bagi guru BK mengenai rasional, tujuan, sasaran, materi, serta tata cara dan aturan permainan.

## 2.2 Peran Guru BK

1. Guru BK membagikan skala disiplin diri untuk mengetahui disiplin diri siswa yang perlu ditingkatkan.

2. Guru BK merancang jadwal untuk bimbingan kelompok.
3. Guru BK melaksanakan bimbingan kelompok sesuai dengan rencana pelaksanaan layanan yang terdapat pada buku panduan.
4. Guru BK menjelaskan mengenai tujuan layanan, disiplin diri, dan Prabu Angling Darma pada awal pelaksanaan bimbingan.
5. Guru BK bertugas menjelaskan maksud permainan dan ketentuan permainan.
6. Guru BK bertugas untuk menyiapkan piranti-piranti permainan sebagai berikut: a) guru BK dapat menyatukan *board game* yang bergambar sungai dan hutan, b) guru BK meletakkan cawan chatinos pada gambar lingkaran yang terdapat pada *board game* sungai; c) guru BK dapat memasukkan bola warna dan tongkat penyeimbang pada cawan chatinos; d) guru BK dapat meletakkan seluruh pion pada posisi start; e) guru BK dapat meletakkan kartu pijak berdasarkan gambar pijakkan/ area lintasan bermain.
7. Guru BK memimpin diskusi dengan siswa mengenai aturan bermain
8. Guru BK memberikan tugas pengembangan disiplin diri pada saat permainan.
9. Guru BK mengevaluasi proses layanan. Panduan evaluasi ada pada bab selanjutnya.
10. Guru BK sebagai pemimpin kelompok selama proses bimbingan kelompok berlangsung.

#### **A. 2.3 Peran Siswa**

1. Siswa diharuskan mengawali permainan dari *start/* awal media *board game* Angling Darma bergerak maju berdasarkan alur pada lintasan permainan yang terdapat 12 bagian pada wilayah sungai dan 12 bagian pada wilayah hutan hingga *finish/* akhir.
2. Siswa diharuskan melakukan hom pim pa untuk menentukan urutan dalam bermain *board game* Angling Darma
3. Siswa diharuskan mengambil 1 bola pada cawan chatinos berdasarkan warna kartu pijak yang diperoleh. Dalam hal ini siswa tidak diperbolehkan memindahkan bola lain pada saat mengambil bola.

4. Siswa boleh secara tidak sengaja menyentuh tongkat penyeimbang saat mengambil bola, namun siswa tidak diperbolehkan dengan sengaja memegang atau memindahkan tongkat penyeimbang pada posisi manapun.
5. Siswa diwajibkan menyelesaikan soal tantangan berdasarkan warna bola yang diambil pada saat tongkat penyeimbang terjatuh. Warna bola tersebut disesuaikan pula dengan warna kartu tantangan yang tersedia.
6. Siswa wajib menjalankan *punishment* dengan *mengambil punishment card*

#### **2.4 Tata Cara Permainan**

1. Guru BK menjelaskan mengenai tata cara permainan media *board game* Angling Darma.
2. Guru BK mengumpulkan siswanya sejumlah 6 siswa kelas XI yang memiliki disiplin diri rendah.
3. Guru BK meminta siswa melakukan *hom pim pa* untuk menentukan urutan pemain atau giliran saat bermain.
4. Masing-masing siswa dapat mengambil pion dengan 6 warna yang telah tersedia, yaitu merah, kuning, hijau, biru, ungu, oranye.
5. Pemain pertama dapat menggerakkan pion pada lintasan pertama/ lintasan batu, dengan kemudian siswa harus membuka kartu pijak yang tersedia.
6. Setelah mengetahui warna yang diperoleh dari kartu pijak tersebut, siswa diminta mengambil 1 bola pada cawan chatinos berdasarkan warna dari kartu pijak yang diperoleh. Dalam hal ini dapat dilanjutkan oleh pemain berikutnya pada lintasan/ pijakan ke-2.
7. Pemain yang menjatuhkan tongkat penyeimbang pada cawan chatinos dapat mengambil kartu tantangan berdasarkan warna bola yang diambil dan menjawab soal tersebut.
8. Pemain tidak mampu menjawab soal tantangan tersebut, maka pemain mendapatkan *punishment* dengan *mengambil punishment card/* kartu hukuman.
9. Pemain yang telah menjatuhkan tongkat penyeimbang (pemain kalah), maka selanjutnya seluruh bola dimasukkan kembali ke cawan chatinos.

10. Urutan pemenang dalam permainan ini berdasarkan pemain yang memasuki jalur finish yang lebih dulu sampai dan diikuti oleh pemain berikutnya

11. Permainan selesai ketika semua pemain sudah melewati jalur finish/ lintasan tanah.

### 2.5 Soal Tantangan

No	Indikator Prabu Angling Darma	Indikator Disiplin Diri	Soal Pertanyaan
1	Jujur (Kartu Biru)	Mengendalikan diri saat menghadapi ujian	1. Apakah pengertian dari jujur?
			2. Apakah jujur itu penting?
			3. Sebutkan contoh siswa yang tidak jujur saat mengerjakan soal ujian!
			4. Sebutkan contoh siswa yang jujur mengerjakan soal ujian!
			5. Sebutkan faktor siswa tidak jujur mengerjakan soal ujian!
			6. Peragakan siswa yang mengerjakan soal ujian dengan tidak jujur!
			7. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang tidak jujur saat ujian!
			8. Apa saja alat yang siswa gunakan saat mencontek?
			9. apa tindakanmu ketika melihat teman yang mencontek/ bekerja sama saat ujian
			10. Apa dampak yang akan terjadi jika tidak jujur saat ujian?
			11. Bagaimana cara mencegah agar dapat selalu jujur saat mengerjakan ujian?
			12. Bagaimana caramu menolak teman mengajak berkerjasama saat mengerjakan soal ujian?
2	Amanah (Kartu Kuning)	Mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah	1. Sebutkan bentuk menjaga kebersihan lingkungan sekolah!
			2. contohkan siswa yang tidak menggunakan atribut seragam yang lengkap!
			3. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.

			 <p style="text-align: center;"><b>Buang Air Kecil Sembarangan</b> (Sumber : <a href="http://www.waspada.co.id">www.waspada.co.id</a>)</p>
			4. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang membuang sampah sembarangan
			5. Sebutkan seragam sekolah lengkap dari hari senin sampai jumat!
			6. Peragakan menegur teman yang membuang sampah sembarangan!
		Kehadiran di sekolah	7. Pukul berapa kamu masuk sekolah?
			8. Hukuman apa yang pantas bagi siswa yang terlambat masuk sekolah! Peragakan!
			9. Apa saja alasan siswa terlambat datang sekolah?
			10. Sebutkan tahap yang harus dilakukan ketika terlambat datang ke sekolah!
			11. Bagaimana cara agar tidak terlambat datang ke sekolah?
			12. Peragakan menolak ajakan teman untuk membolos?
3	Sabar (Kartu Hijau)	Mengendalikan diri saat belajar di kelas	1. Peragakan siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar!
			2. Bagaimana tindakanmu jika tidak paham saat guru menjelaskan?
			3. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang bertengkar di kelas?
			4. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang dibulli?
			5. Bagaimana sikapmu jika kamu menjadi korban bully?
			6. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang mencuri barang milikmu?
			7. Peragakan mengondisikan suasana kelas yang ramai!
			8. Apa yang kamu jika guru tidak dapat mengajar di kelas, karena ada kepentingan lain?
			9. Peragakan menegur teman yang ramai karena tidak memperhatikan guru mengajar!
			10. Apa pentingnya mencatat materi yang diterangkan oleh guru ?
			11. Bagaimana sikapmu jika ada teman yang sulit diajak belajar bersama dikelas?

			12. Apakah kamu sering mengucapkan kalimat yang buruk/ kotor/ kasar saat belajar di kelas?
4	Kerja Keras (Kartu Merah)	Prokastinasi Akademik	1. Sebutkan alasan siswa malas dan terlambat mengerjakan pekerjaan rumah dari guru!
			2. Bagaimana cara agar semangat mengerjakan tugas/ PR dari guru?
			3. Apa pentingnya pekerjaan rumah/ tugas dari guru?
			4. Hukuman apa yang pantas jika siswa tidak mengerjakan PR?
			5. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.
			 <p><b>Bermain game sehari</b> (Sumber : <a href="http://www.revolusitekno.com">www.revolusitekno.com</a>)</p>
	6. Berikanlah motivasi kepada temanmu agar tidak terlambat menyelesaikan tugas dari guru!		
	Memiliki jadwal kegiatan	1. Bagaimana cara efektif belajar yang menyenangkan?	
		2. Sebutkan aktivitasmu dari bangun tidur hingga tidur lagi!	
		3. Apa yang kamu gunakan untuk menghabiskan waktu luang?	
		4. Tebak gambar! Silahkan peragakan gambar di bawah ini kepada teman-temanmu. Dilarang mengeluarkan suara.	
		 <p><b>Jadwal Belajar</b> (sumber : <a href="http://id.wikihow.com">id.wikihow.com</a>)</p>	
5. Jelaskan jadwal belajarmu ketika di rumah!			
6. Bagaimana pendapatmu terhadap siswa yang membuang-buang waktunya hanya untuk hal yang tidak bermanfaat?			

## B. 2.6 Disiplin Diri

Istilah disiplin berasal dari bahasa latin *disiplina* yang menekankan kepada suatu kegiatan belajar dan mengajar. Istilah lainnya berasal dari bahasa inggris *discipline* yang artinya tertib, taat, atau mengendalikan tingkah laku, penguasaan diri, dan kendali diri. Hal ini juga sejalan dengan pendefinisian disiplin diri pada Kamus Besar Bahasa Indonesia yang artinya seorang yang memiliki sikap tertib, ketaatan, atau bidang studi yang memiliki objek, sistem, atau metode tertentu. Menurut Tu'u (2004) disiplin diri merupakan kesadaran dan dorongan dari dalam diri maupun luar seseorang untuk mematuhi dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku untuk menciptakan kondisi yang tertib dan teratur.

Menurut Arofah (2021) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam membentuk perilaku disiplin, sehingga siswa menjadi patuh dan taat terhadap peraturan yang berlaku khususnya di lingkungan sekolah, yaitu 1) kemampuan siswa untuk hadir di sekolah, siswa secara fisik maupun mental dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam keikutsertaanya terhadap kegiatan-kegiatan di sekolah: 2) kemampuan siswa untuk merancang dan memiliki jadwal kegiatan, dalam mewujudkan perilaku yang disiplin dan aktivitas belajar siswa mampu terorganisir diperlukan penyusunan atau perancangan jadwal belajar dan komitmen untuk senantiasa merealisasikan dalam kehidupan sehari-hari; 3) kemampuan siswa untuk mengendalikan diri saat belajar di kelas, siswa sangat memerlukan kemampuan untuk berperilaku berdasarkan moral, nilai, aturan yang berlaku di lingkungan sekolah sehingga mampu memunculkan perilaku yang positif dan berdisiplin ; 4) kemampuan siswa untuk mengurangi perilaku prokrastinasi akademik, menunda mengerjakan dan mengumpulkan tugas menjadikan ketidakefektifan belajar siswa dan mengakibatkan menurunnya nilai akademik, sehingga siswa perlu memiliki kemampuan dalam mengurangi perilaku prokrastinasi akademik.

Tu'u (2004) mengemukakan bahwa disiplin diri bertujuan agar siswa mampu bermanfaat bagi lingkungannya sebab kebiasaan-kebiasaan baik yang telah dipelajari dan diterapkan. Siswa dapat meraih kesuksesan dalam dirinya melalui disiplin diri. Dalam disiplin diri mengajarkan siswa untuk

bertanggung jawab, berkerja keras, mengendalikan diri, dan menyadari segala tindakan yang baik maupun buruk. Dengan demikian, disiplin diri bukan bagian dari sifat bawaan manusia, melainkan perilaku yang dapat dipelajari.

## **2.7 Prabu Angling Darma**

Legenda berasal dari bahasa Inggris *legend* yang artinya cerita kuno yang berkembang di lingkungan masyarakat. Legenda atau cerita rakyat merupakan bagian dari hasil kebudayaan yang berbentuk sastra lisan (Rokhmawan & Firmansyah, 2018). Sedangkan menurut Handani & Nafianti (2017) legenda adalah cerita rakyat fakta terjadi di lingkungan masyarakat setempat dengan dimainkan oleh manusia yang memiliki kekuatan super dan sering kali dikaitkan oleh kekuatan dari makhluk supranatural. Adapun kisah dari seorang tokoh legenda yang bernama Prabu Angling Darma. Seorang raja yang bijaksana, sakti dan adil terhadap rakyatnya dapat dijadikan sebagai suri tauladan yang baik manusia moderen di zaman saat ini.

Prabu Angling darma dalam serampai cerita rakyat Jawa Timur menceritakan seorang raja yang memimpin kerajaan Malawapati. Pada kisahnya yang sangat fenomenal yaitu Prabu Angling Darma sedang mengeluarkan ajiannya atau mantranya untuk mampu berbicara dengan hewan. Pada saat itu istrinya yang bernama Dewi Hambarwati meminta diajarkan ajiannya tersebut karena juga tertarik untuk bisa berbicara dengan hewan, namun Prabu Angling darma enggan untuk mengajari istrinya. Hingga pada akhirnya Dewi Hambarwati memuncak amarahnya dan berniat membunuh dirinya dengan membakar diri di api yang menyala-nyala. Prabu Angling darma tidak mampu mencegah keinginan istrinya dan tewaslah Dewi Hambarwati di hadapan suaminya (Sungkowati dkk, 2011).

Setelah kejadian tersebut Prabu Angling Darma bersumpah tidak akan menikah lagi dikarenakan cinta dan kesetiaan terhadap istrinya. Pada suatu hari, Prabu Angling Darma ternyata terpicik oleh kecantikan dari Dewi Ratih dan berniat untuk menikahinya. Maka jatuhlah sebuah kutukan pada Prabu Angling Darma menjadi seekor burung belibis putih dan sang Prabu kehilangan seluruh kerajaan, kekayaan, rakyatnya. Kemudian prabu Angling

darma bertekad untuk kembali mencari kejayaannya yang dahulu dia miliki (Sungkowati dkk, 2011).

Dari sekilas cerita Prabu Angling Darma tersebut dijadikan sebagai konsep dari permainan media *board game* angling darma, sebagaimana kisah dari Prabu Angling Darma kehilangan segalanya yang dimilikinya, hingga akhirnya ia berusaha mencapai kejayaan seperti dahulu kala. Kisah Prabu Angling Darma ini pun berkaitan dengan upaya seorang siswa untuk memiliki disiplin diri yang tinggi yang terpancar dari karakter dari prabu angling sehingga siswa mampu meningkatkan dan menerapkan disiplin diri dalam kehidupan sehari-hari. Nilai karakter yang di miliki Prabu Angling Darma, yaitu jujur, kerja keras, sabar dan amanah (Setiawan, 2019).

## **BAB III**

### **EVALUASI**

#### **3.1 Tahapan Layanan Bimbingan Kelompok**

Dalam proses layanan untuk mewujudkan layanan yang terarah, runtut, sesuai tujuan, dan tepat pada sasaran sangat diperlukan sebuah tahapan layanan bimbingan kelompok. Menurut Prayitno (dalam Pranoto dkk, 2016) bahwa tahapan-tahapan bimbingan kelompok terdapat empat, yaitu 1) tahap pembentukan; 2) tahap peralihan; 3) tahap kegiatan; 4) tahap pengakhiran. Tahapan bimbingan kelompok tersebut digunakan sebagai panduan dalam penyusunan rencana program layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan disiplin diri siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dengan menggunakan media *board game* angling darma. Subjek bimbingan kelompok merupakan siswa kelas XI SMKN 1 Kediri yang perlu ditingkatkan disiplin dirinya berdasarkan hasil skala pengukuran disiplin diri yang diisi oleh siswa kelas XI SMKN 1 Kediri. Rencana program layanan bimbingan konseling SMKN 1 Kediri dipaparkan sebagai berikut.

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Disiplin Diri
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami mengenai disiplin diri</li> <li>2. Konseli mampu memahami mengenai Prabu Angling Darma</li> <li>3. Konseli memahami tujuan bimbingan kelompok</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-1 (TAHAP PEMBENTUKAN DAN TAHAP PERALIHAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	<b>Uraian Kegiatan</b>
	<b>Tahap Awal / Pedahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK memperkenalkan diri dilanjut dengan meminta masing-masing siswa untuk berkenalan</li> <li>4. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>5. Guru BK membangun suasana dengan ice breaking</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK mengajak peserta didik untuk berkomitmen menyelesaikan semua tahapan bimbingan kelompok</li> <li>2. Guru BK menjelaskan tugas dari setiap peserta didik</li> <li>3. Peserta didik diminta mengisi pre test berupa skala disiplin diri yang dibagikan oleh guru BK</li> <li>4. Guru BK menjelaskan mengenai disiplin diri</li> <li>5. Guru BK menjelaskan mengenai Prabu Angling Darma</li> <li>6. Guru BK menjelaskan mengenai tujuan permainan <i>board game</i> angling darma</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya</li> <li>2. Guru BK memimpin berdoa</li> </ol>
<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>Evaluasi Proses</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya</li> </ol>

		2. Guru BK memimpin berdoa
	<b>Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK diperoleh peserta didik yang mengalami disiplin diri rendah, sehingga guru BK melaksanakan <i>treatment</i> dengan metode <i>board game</i> Angling Darma

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1 KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Mengendalikan Diri Saat Menghadapi Ujian
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu jujur</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-2 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal / Pedahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuka dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK memperkenalkan diri dilanjut dengan meminta masing-masing siswa untuk berkenalan</li> <li>4. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>5. Guru BK membangun suasana dengan ice breaking</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian</li> <li>4. Guru BK menjelaskan pentingnya mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu jujur</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya</li> <li>2. Guru BK memimpin berdoa</li> </ol>
<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>Evaluasi Proses</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menyampaikan jadwal layanan selanjutnya</li> </ol>

		2. Guru BK memimpin berdoa
	<b>Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Mengendalikan Diri Menaati Tata Tertib di Sekolah
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri menaati tata tertib di sekolah</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-3 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri menaati tata-tertib di sekolah</li> <li>4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan &amp; hal yang telah terlaksana)</li> <li>2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang</li> <li>3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>

<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>1. Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
	<b>2. Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Pentingnya Kehadiran di Sekolah
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui kehadiran di sekolah</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-4 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui kehadiran di sekolah</li> <li>4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu amanah</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan &amp; hal yang telah terlaksana)</li> <li>2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang</li> <li>3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>
<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada saat

		proses bimbingan
	<b>Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOKSMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Mengendalikan Diri Saat Belajar di Kelas
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat belajar di kelas</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu sabar</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-5 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat belajar di kelas</li> <li>4. Guru BK menjelaskan mengenai mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu sabar</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan &amp; hal yang telah terlaksana)</li> <li>2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang</li> <li>3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>
<b>L</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>1. Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada

		saat proses bimbingan
	<b>2. Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Prokrastinasi
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui prokrastinasi Akademik</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu kerja keras</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-6 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal / Pedahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK memimpin jalannya permainan sesuai ketentuan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui prokrastinasi akademik</li> <li>4. Guru BK menjelaskan mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu kerja keras</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan &amp; hal yang telah terlaksana)</li> <li>2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang</li> <li>3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>
<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan

	<b>EvaluasiHasil</b>	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK
--	----------------------	--

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Pentingnya Memiliki Jadwal Kegiatan
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui pentingnya memiliki jadwal kegiatan</li> <li>2. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui memiliki jadwal kegiatan</li> <li>3. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu kerja keras</li> <li>4. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> Angling Darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN KE-7 (TAHAP KEGIATAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal / Pedahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli untuk bermain</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menjelaskan mengenai ketentuan dan tata cara permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK menjelaskan faktor meningkatkan disiplin diri melalui memiliki jadwal kegiatan</li> <li>3. Guru BK menjelaskan mengenai nilai luhur prabu angling darma yaitu kerja keras</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Refleksi (guru BK menanyakan konseli mengenai kesan &amp; hal yang telah terlaksana)</li> <li>2. Guru BK memberikan informasi layanan yang akan datang</li> <li>3. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>
<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	

	<b>Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
	<b>Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil jawaban konseli pada pertanyaan refleksi yang diberikan oleh guru BK

**RENCANA PROGRAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK SMKN 1  
KEDIRI**

<b>A</b>	<b>Komponen</b>	Layanan Dasar
<b>B</b>	<b>Bidang Layanan</b>	Pribadi
<b>C</b>	<b>Topik / Tema Layanan</b>	Disiplin Diri
<b>D</b>	<b>Fungsi Layanan</b>	Pemahaman
<b>E</b>	<b>Tujuan Layanan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konseli mampu memahami faktor dalam meningkatkan disiplin diri melalui mengendalikan diri saat menghadapi ujian, mengendalikan diri menaati tata tertib di sekolah, kehadiran di sekolah, mengendalikan diri saat belajar di kelas, prokrastinasi akademik, memiliki jadwal kegiatan</li> <li>2. Konseli mampu memahami nilai luhur Prabu Angling Darma yaitu jujur, amanah, sabar, kerja keras</li> <li>3. Konseli memahami cara menerapkan nilai-nilai luhur Prabu Angling Darma dalam kehidupan sehari-hari untuk meningkatkan disiplin diri</li> </ol>
<b>F</b>	<b>Sasaran Layanan</b>	Kelas 11 SMK
<b>G</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	1 x 45 Menit
<b>H</b>	<b>Metode/Teknik</b>	Permainan
<b>I</b>	<b>Media / Alat</b>	Media <i>board game</i> angling darma
<b>J</b>	<b>PERTEMUAN Ke-7 (TAHAP PENGAKHIRAN)</b>	
<b>K</b>	<b>Tahap</b>	Uraian Kegiatan
	<b>Tahap Awal / Pedahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK membuka kegiatan dengan salam dan kabar</li> <li>2. Guru BK memimpin doa</li> <li>3. Guru BK menyampaikan tujuan layanan</li> <li>4. Guru BK menanyakan kesiapan konseli</li> </ol>
	<b>Tahap Inti</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK menanyakan kepada konseli mengenai hal yang didapatkan dari permainan <i>board game</i> angling darma</li> <li>2. Guru BK meminta siswa untuk menjelaskan mengenai disiplin diri</li> <li>3. Guru BK meminta siswa untuk menjelaskan makna nilai luhur Prabu Angling Darma</li> <li>4. Konseli diminta untuk mengisi post test berupa instrumen skala disiplin diri yang diberikan oleh guru BK</li> </ol>
	<b>Tahap Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru BK memberikan kesimpulan layanan</li> <li>2. Guru BK menutup kegiatan dengan berdoa dan salam</li> </ol>

<b>M</b>	<b>Evaluasi</b>	
	<b>Evaluasi Proses</b>	Guru BK mengamati secara langsung pada saat proses bimbingan
	<b>Evaluasi Hasil</b>	Melalui hasil skala efikasi diri yang diberikan oleh guru BK

### 3.2 Evaluasi Proses

Evaluasi proses adalah kegiatan menilai proses layanan bimbingan dan konseling (Winingsih, 2021). Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui ketercapaian dan keberhasilan proses layanan BK. Dalam hal ini evaluasi proses dilakukan saat kegiatan layanan BK secara berlangsung dengan standar tertentu yang telah ditentukan. Penggunaan metode observasi dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan evaluasi proses. Untuk mengetahui nilai dari evaluasi proses dilakukan penilaian dengan rumus sebagai berikut.

- a. Menghitung rumus nilai evaluasi proses

$$\text{Niali} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100$$

- b. Kriteria penilaian evaluasi proses yang digunakan

Rentang	Kategori
100-75	Sangat baik
51-75	baik
26-50	cukup
1-25	kurang

Lembar evaluasi proses bimbingan kelompok dipaparkan sebagai berikut

#### **LEMBAR EVALUASI PROSES BIMBINGAN KELOMPOK**

##### **A. Identitas siswa**

Nama siswa :

Nama sekolah :

Kelas : XI

Tanggal :

##### **B. Petunjuk**

1. Instrumen diisi oleh guru BK dengan memberi tanda centang di kolom pada jawaban yang disediakan.

2. Instrumen ini menunjukkan tanggapan siswa terhadap bimbingan kelompok yang dilaksanakan oleh guru BK.

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
1	Siswa memperhatikan dengan seksama saat proses bimbingan kelompok					
2	Siswa aktif saat proses bimbingan kelompok					
3	Siswa memahami materi yang disampaikan					
4	Siswa antusias pada saat bermain <i>board game</i> angling darma					
5	Siswa mempunyai target untuk meningkatkan disiplin diri					

### 3.3 Evaluasi Hasil

Menurut Winingsih (2021) evaluasi hasil adalah kegiatan menilai berdasarkan hasil layanan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan dari evaluasi hasil adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa, perubahan terhadap perilaku setelah mendapatkan layanan, dan sebagai dasar acuan perbaikan pada program selanjutnya. Evaluasi hasil yang digunakan adalah instrumen skala disiplin diri yang diisi oleh siswa yang dilakukan setelah melaksanakan seluruh tahapan dalam bimbingan kelompok. Skala Disiplin diri siswa kelas XI SMKN 1 Kediri dipaparkan sebagai berikut

#### **SKALA DISIPLIN DIRI SISWA KELAS XI SMKN 1 KEDIRI**

Skala disiplin diri merupakan alat ukur kemampuan individu dalam memberikan penilaian terhadap dirinya dalam melaksanakan tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Pengisian skala disiplin diri ini tidak berpengaruh pada nilai mata pelajaran. Oleh sebab itu, isilah skalaini sesuai kondisi diri anda sebenarnya.

#### **Petunjuk Pengisian**

Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dalam kolom-kolom pilihan jawaban dengan jujur dan sesuai dengan kondisi Anda. Berilah tanda checklist (√) pada pilihan jawaban yang menurut Anda sesuai dengan kondisi Anda. Sebelum mengisi skala, Anda diminta untuk mengisi identitas Anda terlebih dahulu.

#### **Keterangan**

S : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang-kadang

TP : Tidak Pernah

**Indentitas**

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Tanggal pengisian :...../...../2022

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		S	SR	KD	TP
1	Saya hadir dalam setiap pergantian mata pelajaran di sekolah				
2	Ketika tidak masuk sekolah, saya selalu menyertakan surat ijin				
3	Saya lebih suka datang ke sekolah sebelum bel berbunyi				
4	Saya senang terlambat datang ke sekolah				
5	Saya mencari alasan untuk keluar kelas saat jam mata pelajaran yang tidak saya sukai				
6	Ketika terlambat, saya tidak membawa surat ijin masuk di kelas				
7	Saya memiliki cara belajar yang efektif ketika belajar				
8	Saya mampu membuat target dalam belajar				
9	Saya membuat jadwal belajar di rumah dan mematuhi				
10	Saya mmematuhi jadwal belajar yang saya buat				
11	Saya tidak memiliki jadwal harian dalam belajar				
12	Saya menghabiskan waktu lebih banyak dengan bersenang- senang (main game, bermain musik, nonton film, nongkrong dengan teman)				
13	Saya tidak mengetahui prioritas kegiatan dalam setiap harinya				
14	Saya tidak berbicara dengan teman ketika guru mengajar di kelas				
15	Saya aktif bertanya ketika tidak paham dengan pelajaran				
16	Saya tidak mencatat materi yang diterangkan guru				
17	Saya lebih suka bermain di luar kelas ketika guru ijin meninggalkan ruang kelas				
18	Saya menerima ajakan teman untuk keluar kelas saat diberi tugas oleh guru				
19	Saya membuang sampah pada tempat yang telah				

	tersedia				
20	Saya menegur teman yang membuang sampah sembarangan				
21	Saya menjaga kebersihan meja dan kursi dari tulisan-tulis jorok				
22	Saya tidak membersihkan toilet ketika selesai buang air besar atau kecil				
23	Saya memakai seragam olah raga pada saat mengikuti pelajaran olah raga				
24	Saya memakai kaos kaki putih pada hari senin dan selasa				
25	Saya mengeluarkan baju ketika di wilayah sekolah				
26	Saya menyemir rambut dengan warna selain hitam				
27	Saya tidak mencontek saat ujian/ ulangan berlangsung				
28	Saya tidak memberikan jawaban kepada teman ketika ujian berlangsung				
29	Tanpa bantuan teman-teman saya merasa mampu untuk mengerjakan soal-soal ujian				
30	Saya menggunakan HP untuk mencari jawaban saat ujian berlangsung				
31	Saya meminta jawaban kepada teman saat ujian berlangsung				
32	Saya bekerjasama bersama teman-teman sekelas saat ujian				
33	Saya mampu menyelesaikan tugas/ PR dari guru secara tepat waktu				
34	Saya mengumpulkan tugas yang telah selesai dikerjakan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan				
35	Saya kesulitan menyelesaikan tugas dengan baik karena mengikuti banyak kegiatan lainnya				
36	Saya tidak menyelesaikan tugas pada mata pelajaran yang tidak saya sukai				
37	Saat mengerjakan tugas/ PR, saya selalu tergoda untuk bermain HP/ game selama beberapa jam				

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

Disiplin diri merupakan aspek yang sangat diperlukan dalam kehidupan terutama pada proses pembelajaran bagi siswa. disiplin diri dapat mengantarkan siapapun pelaksanaannya menjadi tertib, terarah, memiliki tujuan yang jelas, berperilaku positif dan diterima oleh lingkungannya. Kendati demikian, dalam dunia pendidikan masih saja terdapat praktik disiplin diri yang belum terlaksana sepenuhnya atau bahkan mengalami proses penurunan. Hal ini terjadi berdasarkan fakta dilapangan yang terjadi pada siswa kelas XI di SMKN 1 Kediri dengan menunjukkan perilaku rendahnya disiplin diri seperti membolos, tidak mengerjakan tugas dari guru, terlambat saat pengumpulan tugas, merokok di kelas, asyik bermain *handphone* saat guru menjelaskan materi, dan lain-lain. Oleh sebab itu guru BK berperan aktif untuk mengembangkan suatu media yang menarik, edukatif, dan mampu merangsang siswa untuk meningkatkan disiplin diri siswa, yaitu melalui media *board game* angling darma. Diharapkan pula melalui media tersebut siswa dapat tertarik mempelajari nilai-nilai budaya dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aitma, I. M., & Rustika, Y. B. A. 2016. Jurnal Psikologi Udayana. Peran Pola Asuh Autoritatif Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Disiplin Diri Siswa Kelas XI IPA SMA Santo Yoseph Denpasar. *Jurnal Psikologi Udayana*. 3 (1) : 156-164, doi: <https://doi.org/10.24843/JPU.2016.v03.i01.p15>
- Amala, A. K., & Kaltsum, H. U. 2021. Peran Guru Sebagai Pelaksana Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Menanamkan Kedisiplinan Bagi Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (6), 5213-5220, doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1579>
- Aprilia, I. D. 2022. Strategi Guru Akidah Akhlak dalam Membentuk Karakter Religius Siswa MAN 3 Tulungagung. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Cahyani, N., & Winata, H. 2020. Peran Efikasi dan Disiplin diri dalam Peningkatan Hasil Belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. 5(2) : 234-249, doi: <https://doi.org/10.17509/jpm.v5i2.28841>
- Gumilang, G. S. 2015. Urgensi Kesadaran Budaya Konselor Dalam Melaksanakan Layanan Bimbingan dan Konseling Untuk Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean (Mea). *Jurnal Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Konseling*. 5 (2) : 46, doi : [10.24127/gdn.v5i2.316](https://doi.org/10.24127/gdn.v5i2.316)
- Handani, S. W., & Nafianti, D. R. 2017. Perancangan Film Pendek Animasi 3 Dimensi Legenda Desa Penyarang. *Jurnal Infotel*, 9(2) : 204-211, <https://doi.org/10.20895/infotel.v9i2.195>
- Himayati, E. 2019. Pengaruh Keikutsertaan Siswa dalam TPQ (Taman Pendidikan Alquran) Terhadap Perilaku Jujur dan Disiplin Siswa di SDI Al Hidayah Samir Ngunut Tulungagung. Skripsi. Dipublikasikan. Tulungagung: IAIN Tulungagung
- Nursalim, M. 2013. *Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling*. Jakarta : Akademia Permata
- Rokhmawan, T., & Firmansyah, M. B. 2018. Budaya Lisan sebagai Pembawa Nilai Normatif Masyarakat Santri : Analisis Konten Didaktik dan Penyusunan Cergam Legenda Para Ulama.
- Setiawan, K. E. P. 2019. Nilai Pendidikan Budi Pekerti Dalam Naskah Cerita Rakyat Prabu Angling Darma. *Inonesian Journal of social science education*. 1 (1) : 29-33, doi : <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1323>
- Sudrajad, J. 2013. Hubungan Nilai-Nilai Kepramukaan, Karakter Disiplin dan Kerja Keras Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Produktif di SMK PGRI 1 Ngawi. Thesis. Dipublikasikan. Yogyakarta: UNY

Sugiharto, A. P., Suyati, T., & Yulianti, P. D. 2019. Faktor Kedisiplinan Belajar Pada Siswa Kelas X SMK Larenda Brebes. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 232-238, doi : <https://doi.org/10.23887/mi.v24i2.21279>

## PROFIL PENULIS

### MELINDA DEWI UTAMI

Lahir di Bojonegoro, Surabaya, Jawa Timur 14 Mei 1999 adalah mahasiswa S1 program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Nusantara PGRI Kediri. Anak terakhir dari 2 bersaudara. Memiliki hobi menyanyi, memasak, dan membaca. Warna kesukaan adalah hitam dan biru. Kegiatan yang sering dilakukan sehari-hari adalah menulis cerita fiksi. Lulus SMA pada tahun 2017 di SMAN 4 Bojonegoro.



Semasa sekolah aktif pada kegiatan ekstrakurikuler band dan teater. Pada tahun 2016 meraih juara harapan 1 musik band pada perlombaan FLS2N tingkat kabupaten dan pada tahun yang sama pada ajang perlombaan FLS2N lomba teater berhasil meraih juara terbaik menjadi peran ibu pada tingkat Kabupaten. Penulis memiliki motto man jadda wajada yang artinya barang siapa yang bersungguh-sungguh, maka dia akan mendapatkannya.

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MATERI  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME  
ANGLING DARMA**



**Oleh:**

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:  
 4 = sangat sesuai  
 3 = sesuai  
 2 = tidak sesuai  
 1 = sangat tidak sesuai

**A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

NO.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI PERBAIKAN
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media <i>board game</i> dengan kemampuan berfikir siswa kelas XI SMK				✓	
2	Kesesuaian media dengan perilaku disiplin siswa kelas XI SMK				✓	
3	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan memecahkan masalah disiplin diri siswa kelas XI SMK				✓	
4	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan minat siswa kelas XI SMK			✓		
5	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan motorik siswa			✓		
6	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK dalam mencegah perilaku membolos				✓	
7	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah perilaku merokok				✓	

8	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah menunda-nunda pekerjaan rumah			✓	
9	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengendalikan diri saat belajar dikelas			✓	
10	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengatur waktu belajar			✓	
11	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan BK bidang belajar			✓	
12	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan RPLBK			✓	
13	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan metode teknik permainan BK			✓	
14	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan bimbingan kelompok			✓	
15	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan materi disiplin diri			✓	
16	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma secara runtut			✓	
17	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
18	Susunan penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan			✓	
19	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dibaca			✓	
20	Tata penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓	
21	Tata bahasa buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓	
22	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i>			✓	

	angling darma jelas					
23	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> apling darma mudah dipahami				✓	
24	Media <i>board game</i> apling darma memiliki inovasi dari <i>board game</i> lainnya				✓	
25	Media <i>board game</i> apling darma memiliki bentuk yang unik				✓	
26	Media <i>board game</i> apling darma memiliki nilai luhur kebudayaan				✓	
<b>TOTAL SKOR</b>						

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TLD : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Media sangat bagus & Inovatif  
Lengkap ... -!

Validator Ahli Materi  
Kediri, 2022

Galang Surya Gumilang, M.Pd  
( NIDN. 0731089001 )

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MATERI  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME  
ANGLING DARMA**



**Oleh:**

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya banggakan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:  
 4 = sangat sesuai  
 3 = sesuai  
 2 = tidak sesuai  
 1 = sangat tidak sesuai

**A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

NO.	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				DESKRIPSI PERBAIKAN
		1	2	3	4	
1	Kesesuaian media <i>board game</i> dengan kemampuan berfikir siswa kelas XI SMK				√	
2	Kesesuaian media dengan perilaku disiplin siswa kelas XI SMK			√		
3	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan memecahkan masalah disiplin diri siswa kelas XI SMK			√		
4	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan minat siswa kelas XI SMK				√	
5	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan kemampuan motorik siswa				√	
6	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK dalam mencegah perilaku membolos			√		
7	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah perilaku merokok			√		

8	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mencegah menunda-nunda pekerjaan rumah			✓	
9	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengendalikan diri saat belajar dikelas			✓	
10	Media <i>board game</i> angling darma dapat membantu siswa kelas XI SMK mengatur waktu belajar			✓	
11	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan BK bidang belajar			✓	
12	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan RPLBK			✓	
13	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan metode teknik permainan BK			✓	
14	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan layanan bimbingan kelompok				✓
15	Kesesuaian media <i>board game</i> angling darma dengan materi disiplin diri			✓	
16	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma secara runtut				✓
17	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan				✓
18	Susunan penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat tidak berantakan				✓
19	Susunan penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dibaca			✓	
20	Tata penulisan buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓	
21	Tata bahasa buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓	
22	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i>			✓	

	angling darma jelas				
23	Tata penulisan kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			✓	
24	Media <i>board game</i> angling darma memiliki inovasi dari <i>board game</i> lainnya			✓	
25	Media <i>board game</i> angling darma memiliki bentuk yang unik				✓
26	Media <i>board game</i> angling darma memiliki nilai luhur kebudayaan				✓
<b>TOTAL SKOR</b>		89			

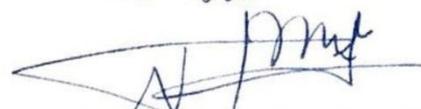
No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TLD : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Validator Ahli Materi  
Kediri, 30 Juni 2022

  
(Nora Juniar S., M.P.)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MEDIA  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME  
ANGLING DARMA**



**Oleh:**

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:  
 4 = sangat sesuai  
 3 = sesuai  
 2 = tidak sesuai  
 1 = sangat tidak sesuai

**A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1.	Lebar papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
2.	Panjang papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
3.	Lebar kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
4.	Panjang kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
5.	Panjang <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
6.	lebar <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
7.	Panjang kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
8.	Lebar kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
9.	Bentuk papan media <i>board game</i> angling darma yang mudah untuk dibawa				✓	
10.	Bentuk kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	Warna Sebaiknya untuk Mengklasifikasikan (Indikator / Karakter isi)!
11.	Bentuk <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
12.	Bentuk pion media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
13	Bentuk kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
14	Bentuk tongkat penycimbang <i>board game</i> angling darma yang tepat			✓		Sesuaikan tema
15	Bentuk bola warna media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
16	Bentuk cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		Sesuaikan tema
17	Desain papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
18	Desain kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR				KOMENTAR/SARAN
		PENILAIAN				
		1	2	3	4	
19	Desain buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
20	Desain kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		Kemasan kalau bisa tidak pakai banner
21	Desain kartu pijak media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
22	Desain <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
22	Desain cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
23	Desain pion media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
24	Desain font kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
25	Warna papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
26	Warna buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
27	Warna tulisan dalam kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
28	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
29	Warna kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
30	Warna font dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang terlihat jelas				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
31	Warna <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
32	Gambar ilustrasi kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
33	Gambar ilustrasi dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
34	Gambar ilustrasi dalam papan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas				✓	
35	Gambar ilustrasi kemasan <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
36	Tulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma jelas				✓	
37	Tulisan dalam <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma jelas				✓	
38	Penulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
39	Penulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
40	Penulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
41	Penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan				✓	
42	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah di baca				✓	
43	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimengerti				✓	
44	Permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
45	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma dengan waktu			✓		Perlu & Selaras dg kisah Angling Darma
46	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma sesuai tugas-tugas pemain			✓		
47	Tahapan peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma tersusun jelas			✓		
48	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap pembukaan				✓	
49	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap transisi			✓		
50	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap inti				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
51	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap penutup			✓		
52	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah disimpan				✓	
53	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
54	Papan permainan media <i>board game</i> mudah dibawa				✓	
55	Bahan media <i>board game</i> angling darma relatif murah		✓			Sebaiknya memperhatikan Aspek Efisiensi dg pemilihan properti yg lebih murah tapi tetap menarik.
56	Bahan media <i>board game</i> angling darma terjangkau		✓			

<b>SKOR TOTAL</b>	217			
-------------------	-----	--	--	--

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan:

1. Perlu di Spesifikasikan - Board game ini untuk jenis layanan apa, strategi apa dan teknik apa? di KPLBh
2. Pemilihan material Dapat cari yg lebih universal
3. ~~Perangkat lunak~~

Validator Ahli Madia

Kediri, 3 Juni 2022

  
(Guruh Sulma H)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN AHLI MEDIA  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME  
ANGLING DARMA**



**Oleh:**

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA BOARD GAME ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kebangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran perbaikan anda pada tempat yang telah disediakan.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada kolom deskripsi perbaikan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:  
 4 = sangat sesuai  
 3 = sesuai  
 2 = tidak sesuai  
 1 = sangat tidak sesuai

**A. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1.	Lebar papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
2.	Panjang papan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
3.	Lebar kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
4.	Panjang kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
5.	Panjang <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
6.	lebar <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
7.	Panjang kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat			√		
8.	Lebar kemasan media <i>board game</i> angling darma tepat		√			

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
9.	Bentuk papan media <i>board game</i> angling darma yang mudah untuk dibawa	✓				bisa ditambah handle/pegangan agar lebih mudah saat dibawa
10.	Bentuk kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
11.	Bentuk <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
12.	Bentuk pion media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
13	Bentuk kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain			✓		
14	Bentuk tongkat penyeimbang <i>board game</i> angling darma yang tepat			✓		
15	Bentuk bola warna media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain				✓	
16	Bentuk cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma yang serasi satu sama lain		✓			bisa dibuat lebih kecil agar peluang terambilnya kartu menjadi lebih besar
17	Desain papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
18	Desain kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
19	Desain buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang menarik		✓			bisa ditambah desain header/footer pada isi panduan
20	Desain kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas		✓			
21	Desain kartu pijak media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
22	Desain <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
22	Desain cawan chatinos media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
23	Desain pion media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
24	Desain font kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik		✓			ukuran font kurang besar sedikit
25	Warna papan media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
26	Warna buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			✓		
27	Warna tulisan dalam kemasan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas		✓			
28	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
29	Warna kartu pijak media <i>board game</i> angling darma yang menarik				✓	
30	Warna font dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang terlihat jelas				✓	

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
31	Warna <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma yang menarik			✓		
32	Gambar iilustrasi kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
33	Gambar ilustrasi dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
34	Gambar ilustrasi dalam papan media <i>board game</i> angling darma terlihat jelas			✓		
35	Gambar ilustrasi kemasan <i>board game</i> angling darma menarik				✓	
36	Tulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma jelas			✓		
37	Tulisan dalam <i>punishment card</i> media <i>board game</i> angling darma jelas			✓		
38	Penulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami				✓	
39	Penulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma yang dapat dipahami			✓		
40	Penulisan dalam kartu tantangan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
41	Penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma tidak berantakan			✓		
42	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah di baca				✓	
43	Peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimengerti				✓	
44	Permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja			✓		
45	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma dengan waktu			✓		
46	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma sesuai tugas-tugas pemain			✓		
47	Tahapan peraturan permainan media <i>board game</i> angling darma tersusun jelas			✓		
48	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap pembukaan			✓		
49	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap transisi			✓		
50	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap inti			✓		

No	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
51	Kesesusain permainan media <i>board game</i> angling darma dengan tahap penutup			✓		
52	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah disimpan			✓		
53	Papan permainan media <i>board game</i> angling darma mudah dimainkan dimana saja		✓			
54	Papan permainan media <i>board game</i> mudah dibawa		✓			
55	Bahan media <i>board game</i> angling darma relatif murah		✓			
56	Bahan media <i>board game</i> angling darma terjangkau		✓			
<b>SKOR TOTAL</b>				172		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen		✓	

Komentar umum dan saran perbaikan:



Validator Ahli Madia  
Kediri, 29 Juni 2022



(Rosalia Dewi N., M.Pd.)

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME*  
ANGLING DARMA**



Oleh:

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kembangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran yang membangun di tempat deskripsi.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
  - 4 = sangat sesuai
  - 3 = sesuai
  - 2 = tidak sesuai
  - 1 = sangat tidak sesuai

**B. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1	Bahasa dalam buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma jelas				√	
2	Tulisan pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma rapi				√	
3	Sistematika penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma runtut				√	
4	Ukuran <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma arna tepat				√	
5	Bentuk <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			√		
6	isi materi pada buku panduan media <i>board</i> Angling Darma mudah dipahami			√		
7	Peraturan permainan pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dipahami			√		
8	Gambar ilustrasi pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				√	
9	Perpaduan warna pada buku panduan media <i>board game</i> Angling Darma menarik		√			
10	Tulisan pada kemasan media			√		

	<i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca					
11	Tulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca				✓	
12	Gambar ilustrasi pada papan media <i>board game</i> a Angling Darma menarik				✓	
13	Gambar ilustrasi pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓	
14	Gambar ilustrasi pada kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
15	warna papan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
16	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
17	Warna kartu setapak media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓		
18	Warna kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓	
19	Warna bola Warna kemasan <i>game</i> Angling Darma menarik				✓	
20	Langkah-langkah permainan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓	
21	Kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan			✓		
22	<i>Punishment card</i> media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan		✓			
23	Media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan dimana saja				✓	
24	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> Angling Darma dengan waktu				✓	
25	Media <i>board game</i> Angling Darma mudah dibawa				✓	
<b>SKOR TOTAL</b>			87			

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

Keterangan :

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Sudah sesuai, menarik, silahkan ditinjau kembali

Validator Guru BK

Kediri,

2022



( Sumi Astuti )

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU  
BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME*  
ANGLING DARMA**



Oleh:

**MELINDA DEWI UTAMI**

**NPM. 18.1.10.10.0030**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING**

**2022**

**LEMBAR VALIDASI PENDAPAT DAN PENILAIAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING TERHADAP MEDIA *BOARD GAME* ANGLING DARMA**

**PETUNJUK:**

1. Mohon kesediaan bapak/ ibu untuk menilai media *board game* angling darma yang saya kembangkan, dengan memberi tanda check list (√) pada kolom skor penilaian.
2. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar/ saran yang membangun di tempat deskripsi.
3. Bapak/ ibu dimohon memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang telah disediakan.
4. Keterangan penilaian media *board game* angling darma:
  - 4 = sangat sesuai
  - 3 = sesuai
  - 2 = tidak sesuai
  - 1 = sangat tidak sesuai

**B. VALIDASI BOARD GAME ANGLING DARMA**

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR PENILAIAN				KOMENTAR/SARAN
		1	2	3	4	
1	Bahasa dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma jelas				√	
2	Tulisan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma rapi				√	
3	Sistematika penulisan dalam buku panduan media <i>board game</i> angling darma runtut				√	
4	Ukuran <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> angling darma tepat				√	
5	Bentuk <i>font</i> buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik				√	
6	isi materi pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			√		
7	Peraturan permainan pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma mudah dipahami			√		
8	Gambar ilustrasi pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			√		
9	Perpaduan warna pada buku panduan media <i>board game</i> angling darma menarik			√		
10	Tulisan pada kemasan media					

	<i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca			✓	
11	Tulisan pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dibaca			✓	
12	Gambar ilustrasi pada papan media <i>board game</i> a Angling Darma menarik				✓
13	Gambar ilustrasi pada kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
14	Gambar ilustrasi pada kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓	
15	warna papan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
16	Warna kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma menarik			✓	
17	Warna kartu setapak media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
18	Warna kemasan media <i>board game</i> Angling Darma menarik				✓
19	Warna bola Warna kemasan <i>game</i> Angling Darma menarik				✓
20	Langkah-langkah permainan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓
21	Kartu tantangan media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan				✓
22	<i>Punishment card</i> media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan		✓		
23	Media <i>board game</i> Angling Darma mudah dimainkan dimana saja			✓	
24	Kesesuaian peraturan permainan media <i>board game</i> Angling Darma dengan waktu		✓		
25	Media board game Angling Darma mudah dibawa			✓	
<b>SKOR TOTAL</b>			86		

No	Aspek yang ditelaah	Skala Penilaian		
		LD	LDR	TLD
	Penilaian secara umum terhadap instrumen	✓		

LD : Layak Digunakan, LDR : Layak digunakan dengan Revisi, TDL : Tidak Layak Digunakan

Komentar umum dan saran perbaikan :

Sudah sesuai.

Validator Guru BK  
Kediri, 2022



( SAMUEL ISWANTO )

**Lampiran 8. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Ahli Materi**

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	3	D
3	4	3	D
4	3	4	D
5	3	4	D
6	4	3	D
7	4	3	D
8	4	3	D
9	3	3	D
10	3	3	D
11	3	3	D
12	3	3	D
13	3	3	D
14	4	4	D
15	3	3	D
16	3	4	D
17	4	4	D
18	4	4	D
19	4	3	D
20	4	3	D
21	4	3	D
22	4	3	D
23	4	3	D
24	4	3	D

25	4	4	D
26	4	4	D

**Lampiran 9. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Ahli Media BK**

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	3	3	D
2	3	3	D
3	4	4	D
4	4	4	D
5	4	4	D
6	4	4	D
7	3	3	D
8	3	2	B
9	4	1	B
10	4	3	D
11	4	3	D
12	4	3	D
13	4	3	D
14	3	3	D
15	4	4	D
16	3	2	B
17	4	3	D
18	4	3	D
19	3	2	B
20	3	2	B
21	4	3	D
22	4	3	D
23	4	4	D
24	4	2	B
25	4	3	D
26	3	3	D
27	4	2	B
28	4	4	D
29	4	4	D
30	4	4	D
31	4	3	D
32	4	3	D
33	4	3	D
34	4	3	D
35	4	4	D
36	4	3	D
37	4	3	D
38	4	4	D
39	4	3	D
40	4	3	D
41	4	3	D
42	4	4	D

43	4	4	D
44	4	3	D
45	3	3	D
46	3	3	D
47	3	3	D
48	4	3	D
49	3	3	D
50	4	3	D
51	3	3	D
52	4	3	D
53	4	2	B
54	4	2	B
55	2	2	A
56	2	2	A

**Lampiran 10. Tabel Hasil Uji Keberterimaan Guru BK**

No. Item	Validator/ Skor		Tabulasi
	I	II	
1	4	4	D
2	4	4	D
3	4	4	D
4	4	4	D
5	3	4	D
6	3	3	D
7	3	3	D
8	4	3	D
9	2	3	C
10	3	3	D
11	4	3	D
12	4	4	D
13	4	4	D
14	3	3	D
15	3	4	D
16	3	3	D
17	3	4	D
18	4	4	D
19	4	4	D
20	4	4	D
21	3	4	D
22	2	2	A
23	4	3	D
24	4	2	B
25	4	3	D



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 KOTA KEDIRI**  
Jl. Veteran No. 9 Telp. (0354) 772271 Fax. (0354) 773276 E-mail : smkn1.kediri@gmail.com  
**KEDIRI**

Kode Pos : 64112

## SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.5/ 301.1 /101.6.14.9/2022

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **Drs. HADI SUGIHARTO, M.Pd.**  
NIP : 19671112 199802 1 002  
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk.I - IV/b  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan :

Nama : **MELINDA DEWI UTAMI**  
NPM : 18.1.01.01.0030  
Fak – Prodi : FKIP – Bimbingan Konseling  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Board Game Angling Darma Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMKN 1 Kediri

Bahwa Saudara tersebut diatas telah melakukan survei / penelitian, observasi, dan pengumpulan data di sekolah kami pada tanggal 28 Januari 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 31 Januari 2022  
Kepala Sekolah,  
  
  
**Drs. HADI SUGIHARTO, M.Pd.**  
NIP. 19671112 199802 1 002



PERSETUJUAN BAU :

## BERITA ACARA KEMAJUAN PEMBIMBINGAN PENULISAN KARYA TULIS ILMIAH

1. NAMA MAHASISWA : MELINDA DEWI UTAMI  
NPM : 18.1.01.01.0030  
Fak/Jur/Prodi : FKIP / BK  
Alamat Rumah : DS. SUMBERANUM RT. 15 RW. 05 DAMDER BOJONEGORO  
Alamat email : melinda99@gmail.com  
No. Telp. / HP : 082231774755
2. DOSEN PEMBIMBING I : YUWITA DWI KRISPHIAN TI, M.Pd  
Alamat Rumah : Asmil Suloarame Kediri  
Alamat email : ju.wahyu@gmail.com  
No. Telp. / HP : 085231650689
3. DOSEN PEMBIMBING II : Dr. RISANIATIN HINGSIH, S.Pd., M.Psi  
Alamat Rumah : Jl. Kyai Doko RT/RW, 09/02, No-215  
Alamat email : risaniatn@gmail.com  
No. Telp. / HP : 0857 3624 2480
4. JUDUL KTI :  
PENGEMBANGAN MEDIA BOARD GAME ANGLING DARMA  
UNTUK MENINGKATKAN DISIPLIN DIRI PADA SISWA KELAS XI  
SMKH 1 KOTA KEDIRI

Catatan :

1. Periode Bimbingan (Sesuai SK Rektor) : \_\_\_\_\_  
2. Jadwal Bimbingan : \_\_\_\_\_

	Hari	Pukul	Tempat / Ruang
Pembimbing I	Senin	10.00 - 11.00	Prodi
	Rabu	10.00 - 11.00	Prodi
Pembimbing II	Kamis	09.00 - 10.00	Prodi
	Jumat	09.00 - 10.00	D3.

3. Kemajuan Bimbingan : \_\_\_\_\_

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1.	8/11/21	BAD 1-2-3	- Masalah yg harus diperseleksi skala	Handi
2.	16/11/21	Instrumen penelitian	- Perbaiki penulisan	Handi
3.	1/11/21	Media Sistematis instrumen	- Perbaiki sistematika instrumen - Buat media	Handi
4.	15/12/21	Instrumen	- Revisi uji validasi Gumbic	Handi
5.	22/12/21	Instrumen	- Revisi uji skala disiplin diri	Handi
6.	12/1/22	Instrumen	- Revisi sesuai catatan; tambahkan kalimat pernyataan lagi!	Handi
7.	19/1/22	Instrumen	Silahkan uji lapangan	Handi
8.	22/3/22	Instrumen	- Uji lapangan ulang	Handi
9.	5/4/22	Instrumen & produk	- Instrumen pra produk menunggal	Handi
10.	17/5/22	Panduan	- Revisi sistematika + teknik penulisan	Handi
11.	24/5/22	Panduan	Sioptan produk & uji awal	Handi

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
1	12-11-2021	Bab I	Sistematika penulisan	Handi
2	19-11-2021	Bab I	Sistematika penulisan, tambahan variabel	Handi
3	26-11-2021	Bab II	Kerangka Berpikir, Penelitian kerdalu	Handi
4	19-1-2022	Bab II + III	Penulisan instrumen + kerangka berpikir	Handi
5	18-3-2022	Bab III	Revisi uji skala disiplin diri	Handi
6	25-3-2022	Bab III	uji lapangan.	Handi
7	20-5-2022	Bab IV	Buku panduan + Hasil uji lapangan	Handi
8	3-6-2022	Bab IV	Revisi buku panduan + Hasil Bab 4.	Handi
9	17-6-2022	<del>Bab</del>	Produk media.	Handi
10	1-Juli-2022	Bab IV	Sistematika penulisan	Handi
11.	11-7-2022		ACC ujian, ttd lembar persetujuan	Handi

Mengetahui,  
Kaprosdi

Galang Surya Gumilang, M.Pd  
NIDN. 0731089001  
NIDN

Kediri, 28-7-2022  
Mahasiswa-Ybs,

Melinda Dewi Utami  
NPM. 18.1.01.01.0030

Pembimbing I

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN
	31. 5. 22	Media	- Silahkan uji ahli media dan materi ke dosen media BK & maket.	<i>[Signature]</i>
	15- 6- 22	BAB IV	- Tambahkan rumus Intereter Gregory	<i>[Signature]</i>
	27- 6- 22	BAB IV	- Tambahkan uji ahli	<i>[Signature]</i>
	5 - 7- 22		- Tambahkan draft lengkap	<i>[Signature]</i>

Pembimbing II

NO.	TANGGAL	MATERI	MASALAH	TT. DOSEN

Mengetahui,  
Kaprodi

*[Signature]*  
Galang Surya Gumilang, M.Pd  
NIDN\_0731089001  
NIDN

Kediri, 28-7-2022  
Mahasiswa Ybs,

*[Signature]*  
Melinda Dewi Utami  
NPM.18.1.01.01.0030